

Команда разработчиков из компании «ЕА», которая работала над игрой «Потерянное сокровище» заявила, что очень недовольна этим.

Она купила эту интеллектуальную собственность для продвижения своей игры, так почему же компания «Удар молнии» решила выступить со своей игрой именно в этот момент?

Если бы это была другая компания, то компания «ЕА» всего лишь презрительно фыркнула и сказала: «Ну и что?»

Учитывая ресурсы «ЕА» и ее влияние, разве стала бы она бояться любой другой компании?

Однако в компании «Удар молнии» был Чэнь Мо, и никто не осмеливался игнорировать его на данный момент. С точки зрения международной репутации его имя уже стояло на одном уровне с самыми известными геймдизайнерами. Игры, которые он создал, будь то онлайн-игры или одиночные игры, все хорошо продавались, даже такая игра, как «Dark Souls», которая была чрезвычайно нишевой и странной игрой.

Если такой человек вдруг решил повоевать с ними... это ни к чему хорошему не приведет!

Подавляющее большинство свидетелей этого события думали, что этим ходом Чэнь Мо преследовал не более, чем две цели: либо он хотел похлопать компанию «ЕА» по лицу и научить их создавать приключенческие игры, либо это просто совпадение, что он начал создавать свою новую игру очень давно, но тут вдруг «стрельнул» этот фильм и компания «ЕА» решила заработать на этом.

На самом деле, если человек был знаком с личностью Чэнь Мо, он знал, что в данном случае это был первый вариант...

----

Влияние фильма «Потерянное сокровище» все еще продолжало расти.

Сразу же после этого грандиозного успеха съемочная группа фильма «Потерянное сокровище» подтвердила план съемок сиквела, а затем начали появляться слухи о том, что «Потерянное сокровище» вскоре получит телесериал по своей вселенной. Конечно, на волне этой популярности, начали появляться бесчисленное количество слухов и новостей о подобных «Потерянному сокровищу» фильмах.

Можно сказать, что фильм «Потерянное сокровище» вызвал волну интереса к поиску сокровищ у огромного количества людей.

Тема охоты за сокровищами также не обошла стороной и игры, и на данный момент обсуждения были сосредоточены на новой игре Чэнь Мо и «Потерянном сокровище» от

компании «EA». Существовало огромное количество дискуссий, но две компании пока что не осмеливались выставлять геймплей своих игр на всеобщее обозрение.

Причина, из-за которой они этого не делали, заключалась в том, что риск был слишком велик.

Хотя имя «Потерянное сокровище» было очень популярным на данный момент, в конце концов, между фильмами и играми существовал огромный разрыв. Как адаптировать этот разрыв и сделать его не таким большим... такой вопрос все еще оставался проблемой, которая мучила многих выдающихся геймдизайнеров.

Разработка игры, где нужно было искать сокровища и путешествовать, было относительно рискованной задачей. Если эта игра выходила без какого-либо громкого имени в своей основе, стали бы игроки покупать эту игру... а если эта игра к тому же будет посредственная?

Поэтому сейчас большинство геймдизайнеров наблюдали за тем, как «EA» и Чэнь Мо будут противостоять друг другу.

Когда эти две игры выйдут в свет, станет ясно, чья стратегия была более выигрышной и какую из них они применят в случае, если будут создавать такую игру.

Хотя если они и последуют более выигрышной стратегии, безусловно, она принесет им не так много прибыли, как первопроходцам, но и риск будет не таким большим.

Но по сравнению с «Потерянным сокровищем», многих людей больше интересовала новая игра Чэнь Мо.

До сих пор Чэнь Мо опубликовал только скриншот и введение главного героя игры, и этим он оставил слишком много места для воображения игроков.

В то же время компания «EA» словно кидала свои трусы куда ни попадя, то и дело публикуя какую-нибудь новость о своей игре.

Но в интернете многие игроки изучали несколько ключевых локаций, которые были объявлены Чэнь Мо - Эльдorado, утраченное наследие Марко Поло, пиратский остров и так далее. Они зачастую не были заинтересованы в новостях от «EA».

«Говорят, что королевство Шамбала, Шангри-Ла, спрятано глубоко в заснеженных горах плато Цинхай-Тибет, где находится Императорский дворец Карабала, и тамошние жители обладают необычайной мудростью и огромным богатством...»

«Генри Эвери был жестоким человеком. Он служил в британском военно-морском флоте, а позже стал пиратом. Он организовал пиратский альянс из более чем четырехсот человек и ограбил паломнический флот империи Великих Моголов с несметными сокровищами, но в

итоге пропал без вести...»

«Отлично, значит, Чэнь Мо намерен показать эти сокровища, которые никогда не были объявлены в истории?»

«Так много... разве он не может сделать более простую игру?»

«У этой игры будут сиквелы? Я думаю, что первым должен идти Эльдорадо?»

«Скорее всего мы увидим парочку дополнений...»

Компания «ЕА» недоумевала, почему игроки больше интересовались его игрой, хотя о ней вообще не было информации?

Но хотя «ЕА» не делала никаких публичных заявлений, на самом деле продвижение ее игры начало активно осуществляться с тех пор, как Чэнь Мо сделал анонс своей игры.

----

После периода молчания компания «ЕА» применила ультимативное оружие в виде геймплея из игры.

В видео игрок был в шкуре главного героя фильма «Потерянное сокровище». После взрыва он вкатился в пещеру, быстро добрался до дна пещеры с помощью виноградных лоз и, наконец, нашел ключ. В конце видео игрок посмотрел вверх, и в промежутке под камнями золотистые и ослепительные лучи света создали потрясающую картину!

Это видео вызвало резонанс, потому что показанное в видео было очень похоже на произошедшее в фильме «Потерянное сокровище». И хотя графика была не такой потрясающей, как в фильме, ее было более чем достаточно.

Те игроки, которые не были оптимистично настроены по поводу игры «Потерянное сокровище», внезапно почувствовали больше уверенности после просмотра этого видео.

«Отлично, не ожидал такой высокой степени погружения!»

«Похоже на произошедшее в фильме, но мне кажется, или это немного другое?»

«Когда главный герой схватился за виноградную лозу и спустился вниз, я почувствовал, что мои ноги стали немного мягкими, боже, интересно, что я почувствую, когда сам буду играть в эту игру!»

«Блин, я рад, что смогу поиграть в эту игру!»

«Кстати, говорят, что игра «Потерянное сокровище» содержит гораздо больше контента, чем фильм с этим же названием. Ее создавали вместе с автором книги, так что я с нетерпением жду выхода этой игры!»

«Неплохо! Но опять же, игра должна содержать больше контента, чем фильм, в конце концов, если в игре будет контента на два часа, то это даже не смешно».

«С нетерпением жду выхода этой игры!»

«Чэнь Мо должен работать усерднее, чтобы его игра вышла примерно такого же уровня!»

<http://tl.rulate.ru/book/48330/1666558>